



Universitas Nusantara PGRI Kediri UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI

Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
Website: <http://ppi.unpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : YANUAR DODY MAHENDRA
NPM : 19101090121
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi

Judul Karya Ilmiah:

"SURVEI MINAT DAN MOTIVASI DALAM MENGIKUTI SEKOLAH SEPAK BOLA (SSB) PEMAIN SSB
GARUDANESIA TULUNGAGUNG TAHUN 2024"

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir/Skripsi/Tesis** yang disusun.
Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kediri, 09 Juli 2025
Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A



Skripsi Yanuar Dody Rev 11.pdf

by simisembilan@unpkdr.ac.id 1

Submission date: 09-Jul-2025 03:57AM (UTC+0200)

Submission ID: 2712199376

File name: Skripsi_Yanuar_Dody_Rev_11.pdf (368.66K)

Word count: 9057

Character count: 56896

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas fisik banyak pengertian dari hal tersebut salah satunya adalah merupakan segala bentuk gerakan tubuh yang dilakukan tubuh dalam hal ini otot rangka dan memerlukan asupan energi, yang diperoleh melalui pembakaran kalori. Terdapat beragam cabang olahraga yang populer di masyarakat, seperti senam, lari, bola basket, bola voli, sepak bola, renang, serta berbagai seni bela diri seperti karate dan pencak silat. Olahraga sendiri adalah jenis kegiatan atau aktivitas fisik dilakukan secara sistematis dan juga direncanakan dengan mengulang gerakan, yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran tubuh. (Dhedhy Yuliawan, 2021).

Selain itu, dengan berolahraga dapat mengurangi resiko serangan penyakit. Memiliki kondisi fisik lebih bugar serta daya pikir yang lebih baik, kemudian memiliki fisik yang lebih sehat ataupun pikiran yang lebih jernih ditujukan supaya dapat membantu seseorang merasa lebih percaya diri. Bagi banyak orang, olahraga bukan hanya sekadar cara menjaga kesehatan, tetapi juga menjadi sarana untuk menyalurkan hobi atau melepaskan stres dari aktivitas dan tanggung jawab harian. Olahraga menawarkan beragam manfaat yang sangat penting bagi kesehatan tubuh. Dengan berolahraga bisa meningkatkan dan

memelihara kesehatan, kebugaran jasmani, meningkatkan kualitas manusia juga prestasi, dalam kata lain pendidikan olahraga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berbagai aktivitas di kescharian mereka, selaras dengan tahap perkembangan dan kebutuahn. Melalui pembelajaran olahraga, bisa menjadikan siswa termotivasi dalam hal berpartisipasi, berinteraksi, dan mengembangkan keterampilan sosial serta fisik yang mendukung pertumbuhan secara baik.

Dalam upaya mengembangkan potensi siswa, seorang guru perlu dirasa memahami berbagai faktor yang bisa memengaruhi keberhasilan berkaitan dengan belajar dan pencapaian prestasi siswa. Secara umum, bisa dikatakan ada dua jenis faktor yang berperan penting, faktor pertama internal dan yang kedua faktor eksternal. Dalam aspek internal mencakup hal-hal seperti minat, motivasi, kebiasaan belajar, dan tingkat kecerdasan individu. Hal yang kedua faktor eksternal berkaitan dengan kondisi atau keadaan lingkungan di sekitar siswa yang turut memengaruhi proses belajarnya. Selain itu ada pula kendala yang juga bisa membuat pengaruh pada aspek minat serta motivasi pada anak didik yaitu adalah teknik penyampaian, pendekatan pada anak didik oleh guru, penyampaian atau penjelasan manfaat penting terkait pentingnya siswa-siswi dalam memahami manfaat dan tujuan penting dari adanya pendidikan olahraga jasmani yaitu yang dipergunakan oleh guru adalah memperkenalkan dan memberikan pada peserta didik

dengan pembelajaran atau materi menarik serta inovatif dan menarik dalam melaksanakannya luar kelas atau didalam kelas bertujuan supaya siswa mudah memahami, menarik, mudah di terima, dan dipahami. (Iyakrus, 2018). Pendidikan jasmanii olahraga adalah pendidikan atau bisa disebut dengan hubungan dimana melibatkan interaksi peserta didik dan lingkungan serta bisa diintegrasikan melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis untuk bisa menjadikan pemenuhan pembentukan manusia.

Menurut (Friantini & Winata, 2019). Minat menjadi salah satu sumber motivasi utama yang mampu mendorong siswa untuk bertindak dan terlibat dalam aktivitas belajar dalam jangka waktu tertentu. Dengan adanya minat, keinginan siswa untuk bergerak dan berpartisipasi dalam pembelajaran dapat tumbuh lebih kuat dan berkelanjutan. Kegiatan yang disukai siswa diharapkan, akan diperhatikan, dilakukan dengan keinginan sendiri tanpa di minta dan diharapkan bisa memunculkan rasa senang. Perhatian dalam artian yang sifatnya sementara, bukan dalam waktu lama belum tentu juga bisa dibarengi dengan rasa senang, berarti bisa di katakana tidak memiliki minat melakukan aktivitas atau kegiatan tersebut, minat bisa selalu diikuti dengan perasaan senang serta dapat diperoleh kepuasan. Minat bisa juga melibatkan beberapa respon atas sesuatu yang disukai atau tidak disukai.

Minat pada kegiatan olahraga bersama, bisa memunculkan kekuatan serta bisa mendorong siswa untuk lebih senang mengekspresikan diri. Siswa yang memiliki minat sikapnya akan senang terhadap rangkaian kegiatan yang di berikan dan akan tampak terus terdorong untuk selalu semangat mengikuti, sedangkan siswa yang sikapnya hanya menerima banyaknya kegiatan-kegiatan yang pihak sekolah atau guru berikan, mereka hanya tergerak untuk mau melakukan keinginnya sendiri, tetapi sulit untuk bisa terus mengikuti dengan hati, dan memahami dari setiap manfaat yang terkandung di balik kegiatan itu tersebut, karena tidak ada keinginan atau minat untuk pendorongnya. Minat bisa terjadi karena dorongan atau kecenderungan di dalam diri seseorang yang menumbuhkan keinginan serta rasa ingin melakukan suatu hal. Dorongan ini muncul setelah seseorang mengamati dan memperhatikan hal-hal di sekitarnya yang dinilai memiliki manfaat bagi dirinya maupun lingkungan tempat ia berada contoh olahraga sepakbola. Apabila dihubungkan dengan olahraga, maka minat berolahraga motivasi merupakan salah satu kekuatan yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam aktivitas olahraga. Selain minat, dalam pelaksanaan kegiatan sering muncul masalah lain yang dihadapi peserta didik, yaitu berkaitan dengan tingkat motivasi mereka dalam mengikuti aktivitas tersebut.

(Sianipar et al., 2023, p. 61), Motivasi adalah keadaan psikologis yang bisa menjadi pendorong seseorang untuk melaksanakan serta

melakukan suatu tindakan. Berkaitan oleh proses pembelajaran, motivasi memiliki peran sebagai kekuatan guna menggerakkan dan mengarahkan aktivitas belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kehadiran ⁶² aspek motivasi penting dalam kegiatan proses belajar, karena tanpa adanya motivasi, siswa akan kesulitan untuk mengikuti dan terlibat dalam kegiatan yang diberikan.

³⁶ Seperti yang kita ketahui, sepak bola merupakan salah satu olahraga yang digemari dan terkenal di negara kita. Olahraga ini ⁸⁰ digemari oleh berbagai kalangan, baik tua maupun muda, dari kota-kota besar hingga daerah desa sering kita saksikan pertandingan, Sepak bola selalu berhasil menarik banyak penonton, ppada pertandingan persahabatan maupun turnamen yang memperebutkan piala kejuaraan, mulai dari tingkat internasional, nasional, daerah, hingga desa. Kompetisi berlangsung antar liga utama, perserikatan, perkumpulan, mahasiswa, pelajar, dan sebagainya. Dalam setiap pertandingan, kedua tim yang saling berhadapan berupaya dengan berbagai cara untuk meraih kemenangan.

Perkembangan sepak bola saat ini sangat pesat, yang terlihat dari semakin menjamurnya Sekolah Sepak Bola (SSB) yang bermunculan di berbagai daerah. Tujuan utama ² dari permainan ini adalah setiap tim berusaha menguasai bola, mencetak gol ke gawang lawan sebanyak mungkin, serta mempertahankan gawangnya dari serangan agar tidak kebobolan. Sepak bola merupakan olahraga tim yang mengandalkan

kerja sama antarpemain, aspek ini menjadi salah satu ciri khas yang membedakannya dari permainan lainnya.

Sepak bola berupa permainan olahraga beregu terdiri oleh dua tim, masing-masing beranggotakan 11 pemain termasuk seorang penjaga gawang atau disebut kiper. Suatu tim dianggap baik, tangguh, dan kuat apabila para pemainnya mampu bermain secara kompak, menunjukkan kerja sama tim yang solid dan terorganisir dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan pemain-pemain yang memiliki penguasaan teknik dasar sepak bola yang baik, agar mampu mengolah bola secara cepat dan tepat sesuai situasi permainan tanpa membuang energi maupun waktu secara sia-sia. Setiap pemain dalam tim memiliki peran penting. Seorang pemain sepak bola harus memenuhi kualifikasi baik secara perseorangan maupun sebagai bagian dari tim. Sebagai perseorangan pemain dituntut menguasai teknik permainan, sementara sebagai anggota tim, ia harus mampu bekerja sama dan mengintegrasikan kemampuannya demi membentuk kesatuan permainan yang solid.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas dijumpai faktor masalah bisa memengaruhi minat dan motivasi pemain SSB dalam mengikuti kegiatan SSB Garudanesia. Kemudian, peneliti melakukan survei untuk melihat seberapa besar minat dan motivasi pemain mengikuti SSB Garudanesia. Penulis membuat keputusan mengambil permasalahan diatas dengan judul “ Survei Minat dan

Motivasi dalam Mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) Garudanesia Tulungagung Tahun 2024”.

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi merupakan satu proses penelitian yang penting di alur penelitian, sebab itu sesuatu pertama harus di kenal atau diketahui oleh peneliti ataupun pembaca dalam sebuah penelitian. Maka dari itu proses pertama yang di lakukan oleh peneliti dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi masalah Minat Dan Motivasi Dalam Mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) Garudanesia Tulungagung Tahun 2024.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan dan dimunculkan dalam sebuah penelitian supaya masalah yang akan diteliti lebih terkondisikan. Dengan memfokuskan masalah yang akan diteliti, batasan masalah penelitian ini peneliti ingin memfokuskan untuk melakukan survei minat dan motivasi dalam mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) Garudanesia Tulungagung Tahun 2024.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Merumuskan masalah penelitian merupakan langkah dasar yang sangat penting bagi seorang peneliti. Pada bagian ini, peneliti menguraikan secara detail fenomena sosial yang ingin dikaji dalam

bentuk pertanyaan penelitian yang jelas dan terarah. Berdasarkan latar belakang telah dipaparkan peneliti diatas maka dirumuskan masalah yang berusaha dikaji dalam penelitian ini yaitu, bagaimana minat dan motivasi dalam Mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) Garudanesia Tulungagung Tahun 2024?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sasaran yang ingin dicapai dalam suatu studi, yang mencerminkan keinginan peneliti untuk menemukan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan. Tujuan ini menjadi pedoman bagi peneliti dalam menggali dan memahami permasalahan yang diangkat. Berdasarkan masalah yang sudah dirumuskan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat dan motivasi dalam mengikuti Mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) Garudanesia Tulungagung Tahun 2024.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini semestinya ini bisa memunculkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan, dan meningkatkan "Survei Minat

dan Motivasi dalam Mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) Garudanesia Tulungagung Tahun 2024”.

10 2. Manfaat Praktis

a. Bagi (Peneliti)

- 1) Menambah pengalaman empiris dalam melakukan penelitian.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran maupun sebagai masukan bagi peneliti yang lain.
- 3) Dimanfaatkan juga sebagai sumber pengetahuan dan bacaan yang berguna pihak yang lain.. 10

b. Bagi (Pelatih)

- 1) Bahan referensi bagi pelatih dalam konteks mint motivasi pemain.
- 2) Informasi bagi pelatih agar mampu menentukan pendekatan yang cocok pada saat kegiatan di SSB 9

c. Untuk (Pemain)

- 1) Alternatif menumbuhkan minat dan motivasi siswa-siswi khususnya dalam mengikuti kegiatan SSB Garudanesia.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan bagi Para pemain SSB Garudanesia.

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Survey

Kata “survey” berasal dari kata kerja yang berarti melihat atau meninjau. Secara etimologis, istilah ini berasal dari bahasa Latin: “sur” berarti di atas, dan “videre” berarti melihat. Menurut KBBI, survei adalah teknik riset yang memberikan batas yang jelas pada data yang dikumpulkan. Survei sendiri diartikan sebagai kegiatan penyelidikan, pengukuran, atau peninjauan. Melalui survei, informasi dikumpulkan dari sekelompok orang yang mewakili populasi, biasanya dengan cara mengajukan pertanyaan. Survei dapat dilakukan melalui wawancara cepat, di mana surveyor menanyakan sejumlah pertanyaan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Penelitian survei merupakan salah satu metode penelitian yang dimaksudkan untuk menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai karakteristik suatu populasi melalui pengamatan pada sampel. Selain itu, survei juga bermanfaat untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan, pendapat, pandangan, keinginan, harapan, dan perilaku responden (Maidiana, 2021, p. 20). Dalam pemahaman atau arti penelitian survei yaitu penelitian keadaan saat ini. Penelitian ini mengukur apa yang ada tanpa menanyakan mengapa ada.

Dalam memperoleh data penelitian menggunakan datanya, survei menggunakan wawancara serta angket.

- a. Maksud dari tujuan Survey, Ada beberapa tujuan melakukan survey ini, antara lain:
 - 1) Merepresentasikan data yang dihasilkan dari objek penelitian
 - 2) Menginterpretasikan serta menampilkan dengan sistematis
 - 3) Mengumpulkan data dengan proses sederhana
 - 4) Menerangkan dan menjelaskan fenomena.
- b. Manfaat dari kegiatan Survey, seperti:
 - 1) Ditujukan mendapatkan fakta yang berasal berbagai gejala yang ada
 - 2) Mennggali keterangan faktual berasal dari kelompok, daerah ataupun lainnya
 - 3) Melakukan kegiatan evaluasi dan perbandingan pada hal yang dilakukan orang lain untuk menangani hal tersebut untuk memperoleh rencana serta pengambilan keputusan.

2. Pengertian Minat

Dalam (Slameto, 2022), Minat merupakan bagian dari diri berupa ketertarikan serta kecenderungan seseorang dengan sesuatu hal atau aktivitas tertentu yang muncul secara sukarela tanpa paksaan dari orang lain. Minat memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan belajar siswa, karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Mereka yang

berminat terhadap materi tertentu pasti akan mempunyai kemampuan untuk lebih cepat dan mudah mempelajarinya. Dengan kata lain, minat belajar adalah ada dalam diri siswa untuk belajar, akhirnya menyebabkan perasaan senang, menguntungkan, dan mendatangkan keputusan dalam dirinya. Minat disebut juga dengan keadaan rasa suka, ketertarikan akan hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh serta memaksa (Afiatin Nisa, 2015, p. 5).

Faktor yang bisa menimbulkan minat belajar akan mata pelajaran tertentu, seperti dalam mata pelajaran fikih, secara keseluruhan faktor diatas bisa digolongkan ke dalam dua kelompok besar, yaitu

- 1) faktor eksternal (faktor yang ada dari luar diri siswa).
- 2) Faktor internal (faktor yang ada di dalam diri peserta didik).

Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi minat siswa seperti hal yang berasal dari rasa ketertarikan atau rasa suka terhadap suatu obyek atau kegiatan, sedangkan pada aspek minat ekstrinsik yang dimaksud adalah faktor-faktor yang bisa menjadi pendorong minat pada saat melakukan kegiatan, yaitu seperti imbalan atau penghargaan untuk memberikan apresiasi pada siswa.

3. Pengertian Motivasi

Dalam pemahaman sehari-hari, motivasi sering diartikan sama dengan semangat. Sementara itu, hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh seseorang dalam upaya mengembangkan kemampuan atau pengetahuannya kemampuannya melalui proses yang

dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang Pengalaman yang diperoleh seseorang dalam rentang waktu tertentu dapat menyebabkan perubahan pengetahuan dan pemahaman, baik melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung, yang kemudian melekat secara permanen pada dirinya. Hasil belajar ini biasanya tercermin dalam nilai evaluasi yang dicapai oleh siswa (Rahman, 2021, p. 290). Motivasi bisa ada karena dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, baik muncul secara sadar maupun tidak sadar, kemudian melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu. Bagi seseorang yang sedang kehilangan semangat atau merasa sedih, kata-kata motivasi dapat menjadi pemicu untuk kembali bangkit. Secara sederhana, motivasi bisa memiliki artian sebagai alasan mendasar yang mendorong seseorang untuk bertindak.

Motivasi bisa diperoleh dari berbagai sumber, seperti keluarga, teman, atau tokoh inspiratif. Namun pada akhirnya, keputusan untuk bertindak tetap berasal dari dorongan dan keinginan dalam diri sendiri. Dalam setiap perilaku, terdapat berbagai faktor yang memengaruhinya, termasuk motivasi. Perlu disadari bahwa motivasi dapat bersifat positif, yang mendorong seseorang menuju hal-hal yang membangun, maupun negatif, yang justru mengarahkan pada tindakan yang kurang produktif. Motivasi dalam individu manusia bisa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu :

a. Faktor Internal

2
Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, seperti:

- 1) Persepsi individu mengenai diri sendiri seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak tergantung pada proses kognitif berupa persepsi. Persepsi seseorang tentang dirinya sendiri akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak.
- 2) Harga diri dan prestasi faktor ini mendorong atau mengarahkan individu (memotivasi) untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan memperoleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu dalam lingkungan masyarakat serta dapat mendorong individu untuk berprestasi.
- 3) Harapan adanya harapan-harapan akan masa depan. Harapan ini merupakan informasi objektif dari lingkungan yang mempengaruhi sikap dan perasaan subjektif seseorang. Harapan merupakan tujuan dari perilaku.
- 4) Kebutuhan manusia dimotivasi oleh kebutuhan untuk menjadikan dirinya sendiri yang berfungsi secara penuh, sehingga mampu meraih potensinya secara total. Kebutuhan akan mendorong dan mengarahkan seseorang untuk mencari atau menghindari, mengarahkan dan memberi respon terhadap tekanan yang dialaminya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, faktor itu terdiri atas:

- 1) Situasi lingkungan pada umumnya setiap individu terdorong untuk berhubungan dengan rasa mempunyai dalam melakukan interaksi secara efektif dengan lingkungannya.
- 2) Sistem imbalan yang diterima; imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari satu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar. Sistem pemberian imbalan dapat mendorong individu untuk berperilaku dalam mencapai tujuan.

4. Sejarah Singkat Sepak bola

Sepak bola adalah cabang permainan olahraga beregu yang memainkan dua tim, masing-masing beranggotakan 11 pemain, termasuk seorang penjaga gawang. Pertandingan berlangsung di lapangan rumput datar memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang sekitar 110 meter dan lebar 70 meter, serta garis pembatas selebar 12 cm. Setiap sisi lapangan memiliki kelengkapan sarpras gawang berukuran 7,32 meter lebar dan 2,44 meter tinggi. Bola yang digunakan berbentuk bulat, terbuat dari kulit, dengan berat sekitar 450 gram. Permainan ini memiliki wasit utama sebagai pemimpin seta dibantu dua hakim garis dan seorang wasit cadangan.

Pertandingan berlangsung selama dua babak masing-masing 45 menit, dengan jeda istirahat selama 15 menit di antaranya (Witarsa, 1983:24). Menurut Andi Cipta dalam (Agus Kurnia dkk., 2021) Sepak bola merupakan olahraga permainan yang dimainkan dengan cara berlari dan saling mengoper bola di antara para pemain, dengan maksud utama memasukan gol ke gawang lawan serta menjaga agar gawang sendiri tidak kemasukan. Para pemain berusaha merebut dan menguasai bola untuk mengarahkan serangan sekaligus bertahan dari tekanan lawan.

Sepak bola bisa diartikan permainan yang menuntut pemain untuk menguasai bola menggunakan kaki dan berusaha merebutnya kembali jika sedang dikuasai lawan. Oleh karena itu, penguasaan teknik dasar sepak bola oleh pemain secara baik dan benar menjadi hal yang penting. Dalam permainan ini, para pemain umumnya menggunakan kaki untuk mengendalikan bola, sedangkan penjaga gawang memiliki kebebasan menggunakan seluruh anggota tubuhnya. Pertandingan berlangsung dalam dua babak, masing-masing berdurasi 45 menit. Permainan dipimpin oleh seorang wasit untuk memastikan jalannya pertandingan tetap adil dan sportif, dengan bantuan dua orang hakim garis. Setiap pemain juga diwajibkan mengenakan kostum berbeda dari tim lawan, sementara penjaga gawang memakai seragam yang berbeda dari rekan setim maupun lawan. Menurut Karim dkk dalam (Galan Dwi Frihanata dan Jeane Betty Kurnia Jusuf, 2021)

menyatakan bahwa sepak bola dilihat sebagai permainan yang menarik perhatian sebagai daya tarik karena para pemain dihadapkan pada berbagai aktivitas yang umumnya membutuhkan kekuatan, kecepatan, kelincahan, kemantapan, keseimbangan, kemampuan beradaptasi dan tingkat keseriusan yang cukup.

5. Sejarah Perkembangan sepakbola

Sepak bola, atau dikenal juga sebagai *Association Football* atau *Soccer*, adalah cabang olahraga yang dimainkan dengan bola biasanya terbuat dari bahan kulit, oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 pemain inti dan sejumlah pemain cadangan. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah berkembang pesat dan dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di sekitar 200 negara. Tujuan utama dalam sepak bola adalah mencetak bisa juga memasukan gol sebanyak mungkin dengan memasukkan bola ke gawang lawan. Sejarah permainan menendang bola dapat ditelusuri hingga abad ke-2 dan ke-3 SM di Tiongkok pada masa Dinasti Han, ketika masyarakat mendribble bola kulit dan menendangnya ke arah jaring kecil. Di Jepang, kegiatan serupa ini dikenal dengan nama *Kemari*, sedangkan di Italia kegiatan menendang serta kegiatan menggiring bola sudah dilakukan sejak abad ke-16.

Sepak bola modern berkembang di Inggris dengan penyusunan peraturan resmi yang membuat olahraga ini semakin populer. Namun, pada masa tertentu, pertandingan sering kali diwarnai kekerasan

sehingga Raja Edward III pada tahun 1365 sempat melarangnya. Larangan serupa juga didukung oleh Raja James I dari Skotlandia. Popularitas sepak bola semakin meluas di lingkungan sekolah dan universitas. Tonggak penting terjadi pada tahun 1863 di Freemasons Tavern ketika 11 sekolah dan klub berkumpul untuk menyusun aturan resmi permainan, memisahkan sepak bola dari rugby. Pada tahun 1869, aturan melarang penggunaan tangan untuk membawa bola dalam permainan sepak bola mulai diberlakukan. Selama abad ke-19, olahraga ini menyebar ke seluruh dunia melalui pelaut, pedagang, dan tentara Inggris. Pada tahun 1904, dibentuk organisasi tertinggi sepak bola dunia yaitu FIFA, yang membantu mempopulerkan olahraga ini lebih jauh melalui berbagai kompetisi nasional dan internasional. Teknik dasar dalam bermain sepak bola menjadi unsur penting untuk mendukung keterampilan pemain, karena penguasaan teknik dasar sangat menentukan kualitas permainan di lapangan.

Salah satu teknik dasar bermain sepak bola menurut Ridho Bahtra (2022:100-129) adalah sebagai berikut:

1). Passing (mengoper)

Schneemann dalam (Ridho Bahtra, 2022:100) Passing adalah teknik memindahkan bola secara mendatar atau melambung dari satu pemain ke pemain lain dengan jarak yang bervariasi. Di antara teknik dasar sepak bola lainnya, passing dianggap yang paling penting. Pemain perlu menguasai

²¹ keterampilan ini dengan baik karena passing menjadi cara utama untuk mendistribusikan bola kepada rekan setim. Tanpa passing, permainan sepak bola akan sulit atau bahkan tidak bisa dijalankan, karena bola tidak dapat dipindahkan dengan efektif dari satu area ke area lain. Ketika seorang pemain memegang bola tetapi tidak mampu mengirimnya ke rekan yang jauh, alur distribusi bola menjadi terhambat. Kondisi ini dapat membuat permainan tim terganggu dan jalannya pertandingan tidak optimal.

Oleh sebab itu, kemampuan passing perlu dilatih dan dikuasai sejak dini agar permainan dapat berlangsung dengan lancar. Passing yang akurat memudahkan penerima untuk mengontrol bola dan melanjutkan serangan sesuai strategi. Sebaliknya, passing yang kurang tepat bisa menyulitkan rekan setim dalam menerima bola, bahkan berpotensi kehilangan penguasaan bola yang dapat merugikan tim, hingga menyebabkan kekalahan.

¹⁵ Teknik dasar bermain passing dapat dilakukan dengan beberapa cara, menggunakan, memakai kaki bagian dalam, serta kaki bagian luar, atau punggung kaki. Pemain dapat memilih teknik sesuai dengan situasi di lapangan. Namun dalam kondisi permainan normal, teknik passing menggunakan kaki bagian dalam lebih sering dipakai karena dianggap lebih stabil dan akurat



1 Gambar 2.1 Teknik Passing Sepak Bola Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:108)

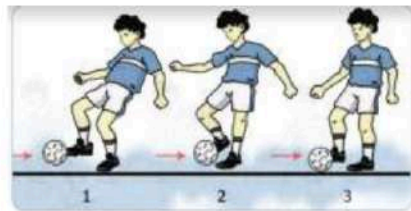
2). Ball Control

Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:108) Passing merupakan **6** salah satu teknik dasar dalam sepak bola yang digunakan untuk memindahkan bola, baik mendatar maupun melambung, dari satu pemain ke pemain lainnya pada berbagai jarak. Teknik ini menempati posisi penting di antara keterampilan dasar sepak bola karena menjadi sarana utama untuk mengalirkan bola di lapangan. Tanpa kemampuan passing yang baik, permainan sepak bola akan sulit dilakukan, sebab distribusi bola antar pemain menjadi tidak efektif. Seorang pemain yang tidak mampu mengoper bola ke rekan yang lebih jauh akan membuat pola serangan terhambat dan alur permainan menjadi tidak lancar.

Itulah sebabnya, penguasaan teknik passing perlu dilatih sejak dini agar para pemain dapat menjalankan strategi tim

dengan lebih baik. Passing yang tepat sasaran memudahkan penerima bola untuk mengontrolnya dan melanjutkan permainan sesuai dengan rencana. Sebaliknya, passing yang tidak akurat dapat mempersulit pengendalian bola, berpotensi direbut lawan, dan akhirnya merugikan tim hingga bisa berujung pada kekalahan.

Terdapat beberapa teknik passing yang dapat digunakan pemain sesuai kondisi di lapangan, di antaranya menggunakan atau memakai kaki bagian dalam, serta kaki bagian luar, dan punggung kaki. Setiap teknik memiliki keunggulan tersendiri dan dipilih sesuai kebutuhan permainan. Meski demikian, dalam situasi normal, operan menggunakan kaki bagian dalam lebih sering digunakan karena lebih mudah diarahkan dan memberikan akurasi yang lebih baik.



Gambar 2.2 Teknik Ball Control Sepak Bola

Sumber: media online

3). Dribbling (Menggiring Bola)

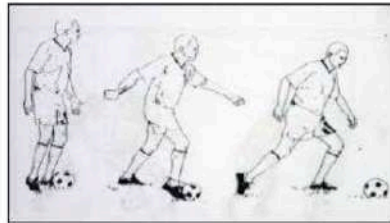
Yulifri dan Arsil dalam (Ridho Bahtra, 2022:120)

⁴² Menggiring bola atau dribbling adalah salah satu teknik dasar penting dalam sepak bola yang digunakan untuk membawa bola dari area satu ke area lain saat berlangsungnya permainan. Pemain memanfaatkan dribbling sesuai dengan situasi di lapangan, jarak dengan pemain lawan atau rekan satu tim, kondisi permukaan lapangan, serta kemampuan dan rasa percaya diri mereka. Seringkali pemain, terutama dalam kondisi tertekan atau panik, cenderung menendang bola langsung padahal sebenarnya bola masih bisa dikuasai lebih dulu dengan dribble.

Tujuan utama dari dribbling adalah menciptakan ruang. Ruang tersebut sangat penting untuk mendapatkan sudut ¹ operan atau tembakan yang lebih baik, sekaligus memberi waktu bagi rekan setim untuk bergerak ke ¹ posisi yang lebih menguntungkan. Saat memutuskan untuk menggiring bola, pemain harus memastikan kontrol yang baik sehingga ia memiliki opsi untuk mengoper, menembak, atau terus menggiring sesuai kebutuhan.

Namun, penggunaan dribbling harus bijaksana. Menggiring bola secara berlebihan atau pada momen yang tidak tepat justru bisa merusak alur kerja sama tim dan menghambat peluang mencetak gol. Sebaliknya, dribbling

yang dilakukan di waktu yang tepat bisa menjadi senjata ampuh untuk menembus pertahanan lawan. Pemain juga perlu memahami risiko dribbling di area pertahanan sendiri dekat gawang, karena jika bola hilang di wilayah tersebut, lawan bisa dengan mudah mencetak gol. Oleh karena itu, keterampilan dribble sebaiknya dimanfaatkan maksimal di area serangan, dekat gawang lawan, di mana keberhasilan melewati lawan bisa membuka peluang mencetak gol.



Gambar 2.3 Teknik Dribbling Sepak Bola

Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:124)

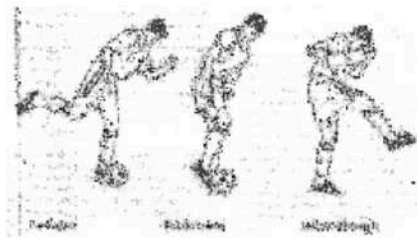
4). Shooting (Tendangan ke Gawang)

Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:125) Shooting adalah teknik menendang bola ke arah gawang dengan tujuan mencetak gol. Kemampuan melakukan tembakan yang keras dan akurat menggunakan kedua kaki menjadi keterampilan penting bagi setiap pemain. Hal ini disebabkan posisi bola dalam pertandingan bisa bervariasi—jika bola berada di kaki

kanan, pemain harus siap menembak dengan kaki kanan, demikian juga sebaliknya.

Sayangnya, banyak pemain hanya mengandalkan satu kaki dominan. Ketika bola berada di kaki yang lemah, mereka cenderung memindahkannya terlebih dahulu ke kaki kuat. Proses ini membuka peluang bagi lawan untuk menutup ruang, sehingga kesempatan menembak pun hilang. Karena itu, pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar atau *coaching point* dalam shooting sangat penting. Pemain perlu mempelajari teknik ini agar mampu melakukan tembakan secara tepat dan efektif dalam berbagai situasi permainan.

Jika seluruh pemain memiliki kemampuan shooting yang baik, maka setiap peluang yang tercipta di lapangan bisa dioptimalkan menjadi gol, meningkatkan kemungkinan tim untuk meraih kemenangan. Oleh karena itu, keterampilan shooting harus dilatih secara serius. Shooting adalah tahap akhir dari proses serangan yang memerlukan eksekusi sempurna. Latihan shooting sebaiknya diterapkan secara bertahap, diawali dari bentuk latihan yang sederhana menuju bentuk lebih kompleks atau menyeluruh, serta dilaksanakan dengan intensitas tinggi untuk membiasakan pemain menghadapi tekanan pertandingan.



1
Gambar 2.4 Teknik Melakukan Shooting Sepak Bola

Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:129)

5). Heading (Menyundul Bola)

Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:129) Heading bagian dari salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang diterapkan dengan menggunakan kepala untuk mengarahkan bola. Teknik ini memiliki berbagai fungsi, seperti untuk menghalau bola dari daerah pertahanan, mengirim umpan ke rekan satu tim, atau bahkan mencetak gol. Tidak seperti cabang olahraga lainnya, sepak bola memperbolehkan penggunaan kepala secara aktif dalam permainan, menjadikan heading sebagai keterampilan unik yang membedakan olahraga ini dari yang lain. Teknik heading yang dilakukan dengan benar tidak hanya menambah variasi strategi dalam menyerang atau bertahan, tetapi juga menunjukkan tingkat kematangan dan kesiapan teknis seorang pemain.

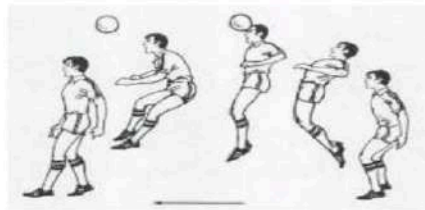
Dalam praktiknya, heading memerlukan perpaduan berbagai aspek, di antaranya adalah koordinasi tubuh, kekuatan otot leher dan kepala, ketepatan waktu melompat, serta keberanian dalam menghadapi duel udara dengan lawan. Tidak jarang dalam situasi pertandingan, pemain harus melakukan heading sambil melompat tinggi, menyesuaikan arah datangnya bola, dan menghindari benturan dengan pemain lain. Inilah yang membuat teknik ini seringkali menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi pemain pemula. Kurangnya rasa percaya diri atau takut benturan kerap menjadi penghalang bagi pemain untuk menguasai heading secara efektif.

Lebih jauh, heading juga dapat menjadi penentu dalam situasi-situasi krusial, seperti dalam tendangan sudut (corner kick) atau bola mati (set piece), di mana bola diarahkan ke kotak penalti dan peluang untuk mencetak gol melalui sundulan sangat besar. Oleh karena itu, kemampuan heading yang optimal dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi tim, khususnya dalam strategi menyerang dan bertahan.

Untuk mencapai keterampilan heading yang optimal, dibutuhkan latihan yang sistematis dan berkesinambungan. Latihan harus difokuskan tidak hanya pada teknik menyundul bola dengan benar, tetapi juga pada penguatan otot leher,

pengambilan posisi yang tepat, serta latihan visual untuk memperkirakan arah dan kecepatan bola. Pemain juga perlu diajarkan cara menghadapi duel udara dengan aman agar terhindar dari risiko cedera.

Dengan penguasaan teknik heading yang baik, seorang pemain tidak hanya mampu membantu tim dalam mempertahankan gawang dari serangan lawan, tetapi juga bisa menjadi senjata rahasia dalam menciptakan peluang gol. Oleh sebab itu, heading bukanlah keterampilan yang bisa diabaikan, melainkan harus menjadi bagian penting dalam proses pelatihan sepak bola, baik di level pemula maupun profesional



Gambar 2.5 Teknik Melakukan Heading Sepak Bola

Sumber: Media Online

6. Ekstrakurikuler Olahraga Sepak Bola

Kegiatan ekstrakurikuler adalah aktivitas yang dilakukan di luar jam pelajaran resmi yang tercantum dalam kurikulum inti sekolah. Kegiatan ini menjadi bagian penting dari proses pendidikan di semua

jenjang, karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan diri secara lebih luas. Melalui ekstrakurikuler, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengasah minat dan bakat mereka dalam berbagai bidang sesuai pilihan dan kemampuan masing-masing.

Tujuan dari pelaksanaan ekstrakurikuler tidak hanya untuk memperluas wawasan siswa, tetapi juga untuk membentuk kepribadian yang lebih matang, percaya diri, dan bertanggung jawab. Dengan mengikuti kegiatan ini, siswa dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, serta memecahkan masalah secara kreatif. Hal tersebut memiliki peran penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan sehari-hari maupun di masa depan. Di sisi lain, kegiatan ekstrakurikuler juga menjadi salah satu cara sekolah untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam. Kegiatan ini membantu siswa yang membutuhkan bimbingan lebih, sekaligus menjadi sarana untuk menantang mereka yang memiliki kemampuan lebih agar semakin berkembang. kemudian, ekstrakurikuler bisa memunculkan dorongan siswa untuk lebih aktif, inovatif, dan produktif dalam memanfaatkan waktu luang.

Bagi sekolah, pengelolaan ekstrakurikuler yang baik memberikan manfaat strategis. Prestasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi kebanggaan sekaligus citra positif di mata masyarakat. Hal ini membantu meningkatkan reputasi sekolah, dan bisa menjadi bagian dalam segi menarik minat orang tua untuk menyekolahkan anak

mereka di sana. Oleh karena itu, sekolah perlu mendukung sepenuhnya pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler, baik dengan menyediakan fasilitas memadai maupun melibatkan pembina atau pelatih yang kompeten. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler bukan hanya pelengkap dalam dunia pendidikan, juga bisa memunculkan bagian penting untuk membentuk generasi muda diharapkan cerdas, terampil, dan berkarakter

¹ Sudarmono dalam (Abdul Gani dkk., 2021). Ekstrakurikuler merupakan bagian integral dari program sekolah yang memerlukan perhatian dan pengelolaan serius. Kegiatan ini tidak dapat dipandang sekadar aktivitas tambahan di luar jam pelajaran, melainkan harus menjadi bagian dari upaya pembinaan yang terencana dan berkelanjutan. Melalui pengelolaan yang baik, ekstrakurikuler dapat dijadikan landasan untuk membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai positif, dan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh.

¹ Fahrizqi dalam (Dwiky Dermawan dan Reza Adhi Nugroho, 2020) Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler memerlukan dukungan penuh dari pihak sekolah ⁷⁸ agar dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan. Sekolah memiliki peran penting sebagai fasilitator dan penggerak dalam memastikan seluruh aktivitas ekstrakurikuler terselenggara secara terencana dan efektif. Tanpa keterlibatan dan perhatian sekolah, pelaksanaan kegiatan ini bisa terhambat dan kurang optimal.

Untuk mendukung keberhasilan ekstrakurikuler, sekolah perlu menyediakan berbagai bentuk dukungan seperti pelatihan rutin bagi pembina dan peserta didik, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta program penjangkaran dan pengembangan bakat siswa. Selain itu, peningkatan kualitas pembinaan oleh guru atau pelatih menjadi faktor penting agar kegiatan ekstrakurikuler benar-benar mampu membina keterampilan, minat, dan karakter peserta didik secara menyeluruh.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Abdul Gani, Bambang Ismaya dan Akhmad Dimyati (2021). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan tingkat minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di SMPN 1 Lemahabang Karawang. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket berupa kuesioner dengan lima pilihan jawaban yang disusun untuk mengukur tingkat minat siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler sepak bola di SMPN 1 Lemahabang Karawang yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel total (sampel penuh), sehingga jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, yaitu 20 siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil analisis data, tingkat minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di SMPN 1 Lemahabang Karawang

secara keseluruhan berada pada kategori “Sangat Tinggi” dengan persentase sebesar 47%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki antusiasme yang sangat baik dalam berpartisipasi pada kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di sekolah tersebut.

2. Faisal, (2019). Survei Minat Olahraga Pada Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola SMK Negeri 2 Parepare. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, di bimbing oleh Masjumi Nur, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat murid terhadap olahraga sepakbola pada Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola SMK Negeri 2 Parepare. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan fokus pada satu variabel, yaitu minat siswa terhadap olahraga sepak bola. Populasi penelitian adalah seluruh peserta ekstrakurikuler sepak bola di SMK Negeri 2 Parepare. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik random sampling, sehingga diperoleh 25 orang siswa sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket yang dirancang untuk mengukur tingkat minat siswa dalam mengikuti olahraga sepak bola di lingkungan ekstrakurikuler. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase dengan bantuan perangkat lunak SPSS dan Excel untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan sistematis. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat minat siswa terhadap olahraga sepak bola di SMK Negeri 2 Parepare berada pada kategori “sedang” dengan persentase sebesar 68%. Temuan ini mengindikasikan bahwa minat siswa

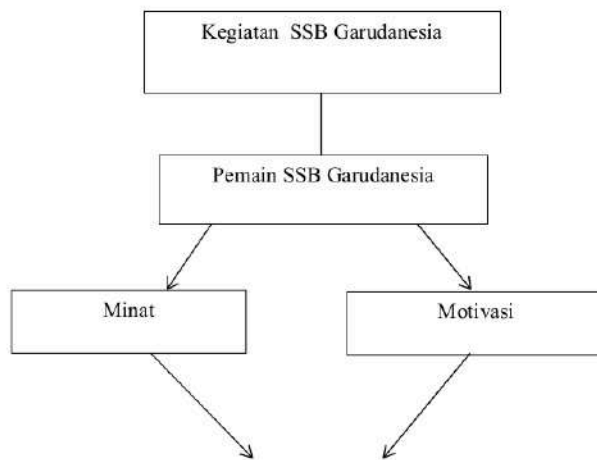
dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, seperti motivasi dan cita-cita, peran guru dalam memberikan bimbingan, dukungan dari keluarga, ketersediaan fasilitas, dan pengaruh media massa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa peserta ekstrakurikuler sepak bola di SMK Negeri 2 Parepare umumnya memiliki minat pada tingkat sedang. Hal ini menjadi catatan penting bagi pihak sekolah untuk melakukan upaya peningkatan minat melalui perbaikan pembinaan, penyediaan sarana, dan pemberian motivasi yang lebih intensif kepada siswa.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka di atas dan sejalan dengan masalah yang telah dirumuskan, maka dapat di susun kerangka berfikir sebagai berikut :

Alur kerangka berfikir pada penelitian ini dapat di lihat di bawah ini :

Tabel 2.1. Alur Kerangka berfikir



SSB Garudanesia

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi metode Penelitian

Identifikasi metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *survey*. (Dhaifullah et al., 2022, p. 31), Survei berupa penelitian suatu metode penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan cara mengajukan atau menyodorkan serangkaian pertanyaan yang telah tersusun secara sistematis kepada responden. Jawaban dari para responden kemudian dikumpulkan, dicatat secara teliti, dan diolah untuk mendapatkan gambaran atau pemahaman yang lebih jelas tentang topik yang diteliti. Hasil dari survei biasanya dianalisis oleh peneliti untuk menarik kesimpulan atau untuk mendeskripsikan kondisi, pendapat, perilaku, atau karakteristik tertentu dari sekelompok orang. Survei sering digunakan untuk memperoleh data yang luas dan representatif dalam waktu relatif singkat. Teknik pengumpulan data bisa memakai kuisioner tertutup, hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan.

(Jayusman & Shavab, 2020), Pendekatan kuantitatif digunakan karena memanfaatkan angka dalam tahap penelitian tersebut, dimulai dari proses pengumpulan data, analisis data, hingga penyajian hasil. Penelitian ini dilakukan pada populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel yang biasanya bersifat purposive sampling, artinya

peneliti memilih sampel secara sengaja berdasarkan kriteria atau pertimbangan khusus. Cara yang bisa dipakai untuk pengumpulan data yaitu dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang terstruktur. Analisis datanya harus bersifat deskriptif kuantitatif, dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Penelitian yang bisa dipakai atau digunakan yaitu jenis penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami tingkat minat serta motivasi pemain SSB Garudanesia Tulungagung dalam mengikuti kegiatan SSB pada tahun 2024. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya menggambarkan sejauh mana antusiasme dan dorongan pemain untuk berpartisipasi dalam latihan dan aktivitas SSB secara lebih terukur dan sistematis.

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket sebagai instrumen utama, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Data yang diperoleh kemudian diuraikan secara deskriptif tanpa dimaksudkan untuk digeneralisasi lebih luas. Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang sistematis dan faktual mengenai tingkat minat dan motivasi, dengan memaparkan indikator-indikator yang terkait secara rinci untuk menunjukkan sejauh mana ketertarikan dan dorongan peserta dalam mengikuti kegiatan.

B. Pendekatan dan Teknik Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan suatu cara atau proses sistematis yang biasa dilakukan peneliti dengan tujuan untuk memperoleh atau mendapatkan pemahaman mendalam tentang suatu topik atau fenomena. Melalui proses penelitian ini, pengumpulan data menjadi salah satu tahap yang sangat krusial untuk memperoleh informasi yang mendukung tercapainya tujuan penelitian. Pemilihan metode pengumpulan data yang tepat dan penggunaan instrumen penelitian yang terpercaya sangat menentukan kualitas data yang diperoleh. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sasaran untuk mendeskripsikan secara rinci dan sistematis mengenai tingkat minat dan motivasi pemain SSB Garudanesia Tulungagung Tahun 2024 dalam berpartisipasi pada kegiatan SSB. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha menyajikan informasi secara objektif dan terukur mengenai karakteristik serta tingkat antusiasme para pemain.

2. Teknik penelitian

Teknik penelitian yang digunakan adalah dengan menerapkan metode survei dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan menggambarkan secara apa adanya fenomena yang sedang diteliti. Peneliti berfokus pada penyajian data sesuai dengan kondisi di lapangan, dengan memaparkan karakteristik atau nilai-nilai pada variabel penelitian berdasarkan beberapa indikator yang telah ditetapkan. Penelitian ini tidak bertujuan untuk mencari hubungan

sebab-akibat atau membandingkan antarvariabel, melainkan memberikan gambaran yang jelas dan sistematis mengenai gejala sosial yang menjadi objek kajian.

Pengumpulan data bisa dinarsikan sebagai langkah yang paling utama dalam penelitian, kenapa demikian karena memiliki tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan atau memperoleh data data. Macam-macam pengumpulan data yaitu:

4
a) Angket atau kuesioner

Instrumen yang digunakan dalam penelitian kuantitatif berupa kuesioner yang dirancang khusus untuk memperoleh data dari responden. Kuesioner ini bisa dibuat atau terdiri oleh sejumlah pertanyaan yang telah disusun secara sistematis, umumnya berbentuk pertanyaan tertutup dengan opsi jawaban yang sudah ditetapkan sesuai dengan pedoman atau indikator yang telah dirumuskan sebelumnya.

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman atau bukti tertulis, visual, maupun karya lain yang dibuat untuk mencatat peristiwa atau aktivitas yang telah terjadi. Bentuk dokumentasi dapat berupa tulisan, foto, atau hasil karya tertentu yang berfungsi sebagai sumber data pendukung dan bukti pelengkap. Dalam penelitian ini bisa digunakan dokumentasi berupa foto-foto dan atau gambar yang diambil saat pelaksanaan latihan di SSB Garudanesia serta saat pengisian

angket oleh peserta sebelum kegiatan latihan dimulai, digunakan untuk memperlihatkan proses penelitian secara nyata dan menambah keakuratan data.

Kemudian inti dari point ⁷ dimasukkan ke dalam Langkah penelitian survei, seperti berikut:

1. Menentukan rumusan masalah penelitian dan menentukan tujuan survei.
2. Menentukan konsep serta hipotesa serta menggali kepustakaan.
3. Penentuan populasi dan sampel.
4. Penyusunan dan pembuatan kuisioner dan instrumen-instrumen.
5. kegiatan lapangan, salh satu memilih dan melatih pewawancara.
6. Olah data, Analisis dan pelaporan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan di tempat Latihan SSB garudanesia Tulungagung tahun 2024.

2. Waktu penelitian

Dibawah ini rencana kegiatan penelitian yang sudah dilakukan:

²⁷
Tabel 3.1. Alur Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Maret 2024	April 2024	Mei 2024	Juni 2024
		Minggu	Minggu	Minggu	Minggu

		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pemberitahuan pada Pengurus SSB garudanesia																	
2.	Observasi tempat penelitian																	
3.	Penyusunan instrument																	
4.	Koordinasi dengan pengurus dan pelatih																	
5.	Pelaksanaan penelitian dan pengambilan data																	
6.	Analisis data hasil penelitian																	
7.	Penyusunan laporan hasil penelitian																	

1. Populasi

2. Sample

(Sihombing et al., 2020, p. 317). Sampel adalah sekumpulan elemen yang dipilih dari populasi yang lebih luas dan memiliki karakteristik yang mewakili populasi tersebut. Pemilihan

sampel dilakukan untuk mempermudah proses penelitian, terutama jika cakupan populasi terlalu besar atau tidak memungkinkan untuk diteliti sepenuhnya. Dengan menggunakan sampel, peneliti dapat memperoleh data yang relevan dan menggambarkan kondisi populasi secara lebih praktis dan terfokus. ⁶⁵ Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk cara pengambilannya. Teknik ini merupakan cara memilih sampel dengan desain secara sengaja sesuai kriteria tertentu yang sudah ditentukan peneliti. Tujuannya agar sampel yang dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian dan data yang diperoleh lebih tepat dan sesuai dengan topik yang dikaji (Maharani & Bernard, 2018, p. 822). Jumlah sampel yang diambil adalah 30 anak atau pemain.

³² E. Instrumen Penelitian

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket atau kuesioner. Penerapan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memiliki tujuan untuk mengukur serta menganalisis data secara statistik (Ardiansyah et al., 2023, p. 2)

Analisis statistik deskriptif oleh (Siregar, 2021, p. 42) Statistik deskriptif yaitu cara untuk mengumpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisis data dalam bentuk angka juga bisa digunakan untuk mengolah dan menyajikan data angka dengan rapi

dan jelas. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu gejala, keadaan, atau peristiwa, sehingga dapat ditarik makna atau pemahaman tertentu dari data tersebut. Dengan 26 pernyataan sesuai dengan indikator dan dengan alternatif jawaban. Skala Likert adalah alat pengukuran yang digunakan untuk mengetahui sikap, pandangan, atau persepsi individu atau kelompok terhadap suatu hal atau fenomena tertentu. Dengan skala ini, responden dapat menyatakan tingkat setuju atau tidak setuju mereka secara terstruktur.

Tabel 3.2 Skala Likert

Pernyataan positif		Pernyataan negative	
Sangat Setuju	Skor 5	Sangat Setuju	Skor 1
Setuju	Skor 4	Setuju	Skor 2
Netral	Skor 3	Netral	Skor 3
Tidak Setuju	Skor 2	Tidak Setuju	Skor 4
Sangat Tidak Setuju	Skor 1	Sangat Tidak Setuju	Skor 5

(Bahrin, Alifah, & Mulyono, 2018; Saputra & Nugroho, 2017)

didalam (Pranatawijaya et al., 2019, p. 129).

Kemudian untuk jumlah pertanyaan yang disediakan oleh peneliti dalam angket yaitu 26 pertanyaan, yang selanjutnya di berikan, dan di isi oleh responden. Dengan 2 faktor yaitu, faktor *internal* dan *eksternal* sebagai komponen penyusun sebuah

variable, 10 indikator sebagai alat ukur dalam proses pencapaian tujuan, dari minat dan motivasi mengikuti SSB pada pemain SSB Garudanesia Tulungagung Tahun 2024, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pertanyaan Angket Minat

Variabel	Indikator	Sub Indikator	NO item	
			+	-
Minat Mengikuti kegiatan latihan di SSB Garudanesia	Perasaan Senang	Bersemangat dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB garudanesia	1	4
		Bersemangat melaksanakan latihan di SSB Garudanesia	3	2
	Perhatian	Antusias dalam mengikuti kegiatan latihan di SSB garudanesia	8	6
		Konsentrasi dalam mengikuti kegiatan Latihan Di SSB Garudanesia	16	5
	Ketertarikan	Kertarik dengan kegiatan	9	13
		Rasa ingin tahu	11	12

	Pengetahuan	Pengetahuan yang luas	10	14
		Manfaat kegiatan sepakbola	15	7

51

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pertanyaan Angket Motivasi

variabel	Faktor-faktor	Indikator	No item	
			+	-
Motivasi Mengikuti kegiatan slatihan di SSB Garudanesia	Intrinsik	Kebutuhan	21	18
		Harapan	25	-
		Minat	20	17
	Ekstrisik	Dorongan Guru/ Teman	26	23
		Lingkungan	24	19
		Imbalan	22	-

2. Validitas dan Realibilitas Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah cara untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar sesuai dengan tujuan atau fokus yang ingin diukur dalam penelitian atau data yang diperoleh sudah sesuai dengan apa yang ingin diukur dalam penelitian. Dalam penyusunan kuesioner, validitas penting untuk menjamin pertanyaan-pertanyaan yang dibuat mampu merepresentasikan konsep yang diteliti. Setelah kuesioner diuji validitasnya, peneliti dapat menyusun instrumen akhir berupa angket yang telah disesuaikan dengan kisi-kisi yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian sebelum kuesioner angket digunakan, untuk mengetahui validitas dan reliabilitas kepada para ahli di bidangnya, dan yang memiliki kompetensi di bidang psikologi. Berdasarkan kriteria tersebut di pilih dua orang ahli materi yaitu :

- 1) Anis Zawawi , M. Or. Selaku dosen dibidang sepakbola
- 2) Dr. Vivi Ratnawati, S. Pd. M. Psi. Selaku dosen dibidang psikologi.

Selanjutnya setelah di lakukan uji kepada para ahli dan uji pemahaman Bahasa kemudian kuesioner di uji cobakan pada responden yang mempunyai karakteristik sama dengan sampel pada penelitian ini., kemudian di

lakukan analisis menggunakan *SPSS For Windows Versi*

.25. Untuk melihat dan mengetahui skor pada item pertanyaan valid atau tidak, ditetapkan dengan kriteria statistik sebagai berikut :

a. Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dan bernilai positif, maka variabel tersebut valid.

b. Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$, maka variabel tersebut tidak valid.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah kekonsistenan alat ukur yang artinya alat ukur atau instrument yang di gunakan berulang-ulang dapat dihandalkan. Pengertian lain dari reabilitas adalah *internal consistency* atau ke konsistenan dari persepsi responden pada masing-masing item dalam masing-masing variable.

Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau keandalan suatu instrumen dalam mengukur suatu variabel. Artinya, data yang dihasilkan dari instrumen tersebut dapat dipercaya dan digunakan secara berulang dengan hasil yang stabil. Untuk melihat atau menguji tingkat reliabilitas dalam perhitungan statistik bisa digunakan rumus Cronbach Alpha. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh melebihi angka 0,60, yang

menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen tersebut memiliki konsistensi internal yang baik.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Dan Langkah-langkah Pengumpulan Data

a. Sumber Data

Tujuan penting dalam penelitian adalah memperoleh data yang akurat dan sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, pemahaman peneliti terhadap Teknik dan cara pengumpulan data menjadi hal yang sangat krusial. Tanpa penguasaan teknik yang tepat, peneliti berisiko mendapatkan data yang tidak valid atau kurang memenuhi standar, sehingga hasil penelitian pun menjadi kurang dapat dipertanggungjawabkan.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberi kuesioner kepada para pemain SSB garudanesia. Sebelum pengisian kuesioner dimulai, peneliti terlebih dahulu memberikan arahan kepada para responden mengenai cara mengisi kuesioner dengan benar. Setelah penjelasan selesai, responden dipersilakan untuk mengisi kuesioner mengenai Minat dan Motivasi yang telah disiapkan. Pengumpulan kuesioner dilakukan pada hari yang sama, segera setelah responden selesai mengisinya.

b. Langkah-langkah Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengembangan instrumen tersebut dilakukan dalam rangka untuk menghasilkan suatu instrumen yang baku, data yang dihasilkan ini digunakan untuk mengumpulkan yang berupa data, informasi dari responden, melalui angket /kuesioner yang di gunakan dalam penelitian. Skala Likert pada angket atau kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pernyataan tertulis kepada responden, di mana mereka diberikan kesempatan serta diminta untuk memilih atau menentukan jawaban sesuai dengan tingkat persetujuan atau penilaian mereka.

Data dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari responden melalui angket atau kuesioner. Kuesioner tersebut disusun berdasarkan indikator-indikator variabel penelitian, dan berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian (Oktary et al., 2021).

G. Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data bisa dilakukan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, membuat tabel data, menyajikan data tiap variabel, menghitung untuk menjawab rumusan masalah, dan menguji hipotesis yang diajukan.

Penggunaan analisis data dapat di laksanakan menggunakan dua jenis analisa yaitu, statistik dan non statistiik. Karena data yang terkumpul berupa angka, maka peneliti akan menggunakan analisis statistik, Penggunaan teknik analisis statistik membantu meningkatkan objektivitas hasil penelitian, karena memungkinkan data diolah secara sistematis dan terukur. Analisis statistik juga membuat proses kerja lebih efisien dengan merangkum data menjadi bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis deskriptif dengan perhitungan frekuensi atau persentase untuk menggambarkan distribusi data secara jelas:

$$DP = n/N \times 100\%$$

Keterangan:

- DP = Deskriptif Presentase (%)
 n = Skor yang diperoleh
 N = Jumlah total skor responden

(Hanief dan Himawanto, 2017), didalam (Wimantika et al., 2017, p. 243)

Tabel 3.5 kategori Penilaian Rentang Skor

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	$X > M + 1,5SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < M \leq + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < M \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Validasi Instrumen

Untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat dan objektif, penelitian ini memerlukan alat ukur yang baik atau juga penelitian ini butuh alat ukur yang baik agar data yang diperoleh akurat dan objektif. Ketentuan alat ukur yang baik adalah alat ukur yang dapat memberikan informasi terpercaya, realibel dan valid. Maka dari itu sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan alur memvalidasi angket minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan latihan sepakbola di SSB Garudanesia Tulungagung, dari hasil validasi yang terakhir menunjukkan jika angket minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan latihan sepakbola di SSB Garudanesia layak dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Data hasil uji validitas dan realibilitas angket minat dan motivasi dalam mengikuti latihan sepak bola di SSB Garudanesia yang disajikan pada table di bawah ini.

1. Hasil Validitas Angket Minat dan Motivasi Dalam Mengikuti kegiatan latihan sepakbola di SSB Garudanesia

- a. Angket Minat

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Minat Dalam mengikuti latihan sepakbola di SSB Garudanesia

Status	Item	Jumlah Item
--------	------	-------------

Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	16 item
Tidak Valid	-	0 item

Sumber: Lampiran 5

Pada table 4.1 terlihat bahwa terdapat 16 butir pernyataan yang di
nyatakan valid dan tidak ada butir pernyataan yang tidak valid.

b. Angket Motivasi

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Motivasi Dalam mengikuti latihan sepakbola di SSB Garudanesia

Status	Item	Jumlah Item
Valid	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 14, 25, 26	10 item
Tidak Valid	-	0 item

Sumber: Lampiran 5

Pada table 4.2 ada 10 butir pernyataan yang di nyatakan valid dan
tidak ada butir pernyataan yang tidak valid semua pertanyaan valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat dan Motivasi

Berikut adalah hasil dari uji reabilitas angket minat dan motivasi
dalam mengikutii kegiatan kegiatan latihan sepakbola di SSB
Garudanesia.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics			
Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Minat		16	
Motivasi		10	

Sumber: output SPSS

B. Deskripsi Minat Dalam Mengikuti Kegiatan Latihan Sepakbola Di SSB Garudanesia

Berikut adalah asil data angket minat dalam mengikuti kegiatan Da latihan sepakbola di SSB Garudanesia tahun 2024:

Tabel 4.4 Minat Dalam Mengikuti latihan sepakbola di SSB Garudanesia

No	Interval Skor Minat	Minat Pemain	
		Frekuensi	Presentase
1	40 - 45	1	4,8%
2	46 - 51	2	9,4%
3	52 - 57	4	14,2%
4	58 - 63	6	28,5%
5	64 – 69	12	33,5%
6	70 – 75	3	9,4%

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui prosentase rata-rata minat dalam Dalam mengikuti latihan sepakbola pada pemain di SSB Garudanesia tahun 2024 sebesar 33,5% dengan dari 30 atlet yang memperoleh rata-rata skor 64 – 69. Dari representasi hasil data angket minat dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB garudanesia tahun 2024 yang kemudian dianalisis secara deskriptif dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5
Analisis Deskriptif Minat Dalam Mengikuti Kegiatan Latihan di SSB Garudanesia tahun 2024

No	Keterangan	Nilai
1	Mean	60.71

2	<i>Std. Deviation</i>	7.951
3	<i>Minimum</i>	40
4	<i>Maximum</i>	73
5	<i>Sum</i>	1275

Berdasarkan tabel 4.5 bisa dilihat prosentase rata-rata minat dalam mengikuti kegiatan Latihan Di SSB Garudanesia tahun 2024, sebesar 60.71 dengan *Std.Deviation* 7.951. Sedangkan nilai *Minimum* minat dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB Garudanesia tahun 2024 sebesar 40 dan nilai *Maximum* 73.

C. Deskripsi Motivasi Dalam Mengikuti Kegiatan Latihan Di SSB Garudanesia

Berikut adalah asil data angket motivasi dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB Garudanesia tahun 2024:

Tabel 4.8 Motivasi Dalam Mengikuti Kegiatan Latihan di SSB Garudanesia tahun 2024

No	Interval Skor Motivasi	Motivasi Pemain	
		Frekuensi	Presentase
1	29 - 31	2	9,5%
2	32 - 34	3	4,76%
3	35 – 37	4	9,5%
4	38 - 40	10	28,5%
5	41 – 43	5	23,8%
6	44 - 46	4	19,04%
7	47 – 49	2	4,7%

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, diketahui prosentase rata-rata motivasi dalam mengikuti kegiatan Latihan SSB Garudanesia tahun 2024, sebesar 23,8% dengan dari 30 pemain yang memperoleh rata-rata skor 38 – 40. Dari hasil data angket motivasi dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB Garudanesia tahun 2024 yang kemudian dianalisis secara deskriptif dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9
Analisis Deskriptif Motivasi Dalam Mengikuti Kegiatan Latihan di SSB Garudanesia Tahun 2024

No	Keterangan	Nilai
1	<i>Mean</i>	39.67
2	<i>Std. Deviantion</i>	4.943
3	<i>Minimum</i>	29
4	<i>Maximum</i>	48
5	<i>Sum</i>	833

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui prosentase rata-rata minat dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB Garudanesia tahun 2024, sebesar 39.67 dengan *Std.Deviantion* 4.943. Sedangkan nilai *Minimum* minat dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB Garudanesia tahun 2024 sebesar 29 dan nilai *Maxsimum* 48.

D. Pembahasan

1. Minat Dalam Mengikuti Kegiatan Latiha Di SSB Garudanesia Tulungagung Tahun 2024

Berdasarkan interpretasi hasil analisis deskriptif diketahui bahwa prosentase minat dalam mengikuti kegiatan Latihan di SSB Garudanesia Tulungagung tahun 2024 dibawah rata-rata yaitu sebanyak 33,5% dari 30 pemain dengan rata-rata 60.71. Hal ini terjadi karena tidak semua pemain menyukai dan senang akan manfaat dari kegiatan latihan sepakbola tersebut ada banyak sekali mungkin faktor yang mempengaruhi hal tersebut..

Senada dengan teori menurut (Warsito, 2019), di dalam (Utami et al., 2020, pp. 23–28) minat muncul sebagai tanda bahwa seseorang menyukai dan tertarik pada sesuatu secara alami, tanpa dipaksa atau serta mempunyai arti minat adalah rasa suka atau ketertarikan seseorang pada sesuatu tanpa ada paksaan. Hal ini menjelaskan bahwa dari minat yang di miliki setiap individu dari masing-masing pemain itu sendiri menunjukkan seberapa besar ketertaikan dalam mengikuti kegiatan latihan sepakbola yang di berikan. Peran pelatih dan pengurus SSB dalam hal ini sangatlah penting untuk menjelaskan terkait tujuan dan manfaat ketika mulai belajar bermain sepakbola dari usia dini. kecenderungan berminat untuk mengikuti kegiatan dengan senang hati tanpa paksaan, yang akhirnya berpengaruh dan menentukan derajat atau kesuksesan kegiatan yang dilakukan.

2. Motivasi Dalam Mengikuti Kegiatan Latihan Di SSB Garudanesia Tulungagung Tahun 2024

Berdasarkan interpretasi hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa prosentase motivasi dalam mengikuti kegiatan latihan sepakbola di SSB Garudanesia Tulungagung tahun 2024 pada pemain masih dibawah rata-rata yaitu sebanyak 28,5% dari 30 pemain dengan rata-rata 39.67. Hal ini terjadi karena kecenderungan dari pemain dalam melakukan aktivitas berbeda-beda dalam setiap individunya, tidak semua pemain menyukai dan mengerti bahkan menerima dengan baik akan manfaat dari kegiatan latihan sepakbola yang diberikan.

Senada dengan teori menurut (Sarwono, 2015), di dalam (Hasyim, Cinnong, Amar, & Pirri, 2023) Kebudayaan adalah aplikasi cara berpikir, bertindak, dan berperilaku yang tumbuh dalam suatu kelompok masyarakat. Hal ini menjadi ciri khas atau identitas yang membedakan mereka dari kelompok lain. Melalui kebudayaan, nilai, norma, adat, dan pengetahuan kemudian bisa diteruskan dari generasi ke generasi. Dengan begitu diharapkan bisa membantu membentuk karakter dan jati diri sebuah bangsa. Motivasi adalah dorongan dalam diri pemain untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik sesuai tujuan yang diinginkan atau bisa motivasi mendorong pemain **untuk berubah ke arah yang lebih baik. Motivasi** memainkan peran penting dalam mendorong usaha dan ketekunan pemain selama latihan maupun pertandingan. Faktor internal seperti keinginan pribadi, ambisi, atau cita-cita menjadi sumber motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri pemain. Sementara itu, faktor eksternal seperti dukungan

keluarga, teman, pelatih, lingkungan sosial, dan budaya dapat memberikan pengaruh besar dalam memperkuat semangat dan komitmen pemain untuk terus berkembang.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV dapat di ambil kesimpulan bahwa:

1. Minat Dalam Mengikuti Kegiatan Latihan Di SSB Garudanesia Tulungagung Tahun 2025, sebesar 33,5% dari 30 pemain peserta didik dengan rata-rata 60.71.
2. Motivasi dalam mengikuti kegiatanLatihan di SSB Garudanesia Tulungagung tahun 2024 masih dibawah rata-rata yaitu sebanyak 28,5% dari 30 pemain dengan rata-rata 39.67.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada 2 implikasi yang bisa dituliskan terkait hasil penelitian ini adalah:

1. Implikasi Teoritis

Bersasarkan minat yang kuat dapat menimbulkan uusaha yang sungguh-sungguh, dan pantang menyerah untuk mengurangi rintangan. Jika dari para pemainmemiliki semangat dan rasa ingin tahu untuk memahami maka akan cepat mengerti dan memahami dari makud dan tujuan. Kemudian dengam motivasi yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai dan melakukan berbagai hal

dengan sendirinya tanpa paksaan dan dengan inisiatif pada diri sendiri. Dengan beberapa hal tersebut yang mendasari pentingnya menanamkan minat dan motivasi pada para pemain SSB Garudanesia Tulungagung.

2. Implikasi Praktis

- a. Dengan hasil penelitian yang ada dapat menjadi acuan pelatih dan pengurus lebih peduli terhadap minat ataupun motivasi dari para pemain atau peserta yang ada pada SSB Garudanesia Tulungagung.
- b. Hasil data dari penelitian ini juga bisa dipakai sebagai tolak ukur dari tingkat minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan Latihan sepakbola pada SSB Garudanesia Tulungagung.

C. SARAN

Dari hasil penelitian di bab IV yang di peroleh dari uraian sebelumnya di sampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengurus atau Lembaga

Mampu menggunakan dan lebih paham terkait dengan minat dan motivasi dari setiap peserta supaya lebih mudah menyesuaikan dengan kegiatan Latihan..

2. Bagi Pelatih

Pelatih dapat menumbuhkan minat dan motivasi pada pemain yang diberikan , dengan fokus pada faktor-faktor yang

dapat mempengaruhi minat dan motivasi dengan harapan kegiatan terlaksana dengan lancar para pemain memahami tujuan dan manfaat dari kegiatan tersebut.

3. Bagi Pemain

Baiknya dapat menciptakan dan mempertahankan lingkungan yang kondusif dan teratur, yang menjadikan pencapaian keberhasilan dari kegiatan latihan yang di berikan.

ORIGINALITY REPORT

29%	27%	11%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	6%
2	123dok.com Internet Source	3%
3	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	1%
7	trividjarahmadhani.blogspot.com Internet Source	1%
8	docplayer.info Internet Source	1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
10	id.scribd.com Internet Source	<1%
11	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
12	pdffox.com Internet Source	<1%

13	Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Student Paper	<1 %
14	repository.stiegici.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	<1 %
16	www.scribd.com Internet Source	<1 %
17	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
18	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
19	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
20	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1 %
22	Divya Nisausy Syarifah, M. Dzkril Hakim al-Ghozali, M. Khoirur Roziqin. "IMPLEMENTASI SIKAP JUJUR TERHADAP PEMBELAJARAN FIQIH TENTANG HUDUD DI KELAS XI IIK 1 DI MAN 1 JOMBANG", DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman, 2020 Publication	<1 %
23	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	<1 %

24	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	<1 %
25	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
26	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
28	Submitted to Universitas Tanjungpura Student Paper	<1 %
29	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
30	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
31	ilhamteguh.com Internet Source	<1 %
32	jdihn.go.id Internet Source	<1 %
33	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sukabumi Student Paper	<1 %
34	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
35	www.307bwassoc.org Internet Source	<1 %
36	www.7sportsbola.org Internet Source	<1 %

37	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah Student Paper	<1 %
38	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
39	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
40	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
41	journalstkipgrisitubondo.ac.id Internet Source	<1 %
42	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
43	son-show.xyz Internet Source	<1 %
44	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
45	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
46	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
47	securityphresh.com Internet Source	<1 %
48	bandaragenbola2019.wordpress.com Internet Source	<1 %
49	eprints.unimudasorong.ac.id Internet Source	<1 %
50	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %

51	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
52	salsa3841.blogspot.com Internet Source	<1 %
53	Arifah Feby Auliya, Muhammad Yasin, Nurul Aslamiyah. "Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 Publication	<1 %
54	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
55	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
56	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
57	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
58	Harianto Harianto, Didi Rosiyadi. "Komparasi Algoritma C4.5, Naïve Bayes dan k-Nearest Neighbor Sebagai Sistem Pendukung Keputusan Meningkatkan Jumlah Peserta Didik", Jurnal Informatika, 2020 Publication	<1 %
59	Khomsiah Khomsiah, Fathi Hidayah, Ana Aniati, Hasan Baharun. "Active Learning as a Solution to Student Burnout in Islamic Religious Education: Views from Madrasah",	<1 %

-
- 60 M.Adam Mappaompo, Irfan Asjaya, Muhammadong Muhammadong, Muhammad Nur, Muh Adnan Hudain. "KOORDINASI MATA KAKI, KELINCAHAN DAN PERCAYA DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA", Jambura Journal of Sports Coaching, 2024
Publication
-

- 61 Meirani Agustina, Ngadri Yusro, Syaiful Bahri. "STRATEGI PENINGKATAN MINAT MENGHAFAK AL-QUR'AN SANTRI DI PONDOK PESANTREN AR-RAHMAH CURUP", Didaktika : Jurnal Kependidikan, 2020
Publication
-

- 62 adoc.pub
Internet Source
-

- 63 alan89bk.blogspot.com
Internet Source
-

- 64 digilib.iain-palangkaraya.ac.id
Internet Source
-

- 65 eprints.undip.ac.id
Internet Source
-

- 66 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source
-

- 67 es.scribd.com
Internet Source
-

- 68 garuda.kemdikbud.go.id
Internet Source
-

69	id.123dok.com Internet Source	<1 %
70	johannessimatupang.wordpress.com Internet Source	<1 %
71	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
72	jurnal.untagsmg.ac.id Internet Source	<1 %
73	merahkuning.com Internet Source	<1 %
74	misterokky.wordpress.com Internet Source	<1 %
75	projects.co.id Internet Source	<1 %
76	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
77	rifydrummer.wordpress.com Internet Source	<1 %
78	sansanakti.wordpress.com Internet Source	<1 %
79	www.vinusaink.net Internet Source	<1 %
80	xinn-game33.weebly.com Internet Source	<1 %
81	Awang Roni Effendi. "PENGARUH LATIHAN DRIBBLE SLALOM TERHADAP KEMAMPUAN DRIBBLE SEPAK BOLA PADA SISWA EKSTRAKURIKULER SMP NEGERI 6 SUNGAI	<1 %

LAUR KABUPATEN KETAPANG", Jurnal
Pendidikan Olahraga, 2020

Publication

-
- 82 Eli Ester Pangaribuan, Iis Siti Jahro. "Pengaruh Motivasi dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI pada Materi Keseimbangan Kimia", Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo, 2024

Publication

-
- 83 Rubiyatno Rubiyatno, Rahmat Putra Perdana, Zainal Arifin, Eka Supriatna. "PENGARUH LATIHAN CIRCUIT TERHADAP KEMAMPUAN DRIBLING SEPAK BOLA SISWA EKSTRAKURIKULER SEPAK BOLA SMA N 2 SINTANG", Jurnal Pendidikan Olahraga, 2022

Publication

-
- 84 zombiedoc.com

Internet Source

-
- 85 Arika Umi Zar'in, Imam Sugeng, Era Sapitra Alifiana Manjayanti. "SURVEI MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA DAN PEMINATAN CABANG OLAHRAGA", Jambura Sports Coaching Academic Journal, 2023

Publication

-
- 86 Arsyad Aras. "Teknik Shooting Dalam Sepakbola", Open Science Framework, 2021

Publication

-
- 87 Guntur Herdinata. "EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA: BAGAIMANA PROSES PELAKSANAANNYA DI SEKOLAH?", Jurnal Ilmu Keolahragaan, 2020

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off